|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2015182016손채영**  **2015184013서채원**  **2015184024지은혜** | **팀명** | Allday |
| **주차** | **1-2주차** | **기간** | **2018.12.31~2018.1.7** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **서채원**  1. DirectX 기본 프레임워크  * **지은혜**  1. 내용을 추가하세요  * **손채영**  1. 내용을 추가하세요 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* **서채원**
  + 평면 지형
  + 조명 & 그림자
  + Box wasd 이동
  + 카메라 이동
* **손채영**
  + 내용을 추가하세요
* **지은혜**
  + 내용을 추가하세요

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | **- 서채원**  1. fbx파일 객체를 불러오는게 어려움  2. 클래스 구조가 단일적임 | **해결 방안** | * **서채원**  1. 이용희 교수님 방학특강 수강 2. 클래스 유형을 나누고 계층화 |
| **다음 주차** | **2-3주차** | **다음 기간** | **2018.12.30~2019.1.5** |
| **다음주 할 일** | 1. 평면이 아닌 높낮이가 있는 terrain 임포트 2. 객체 지형 이동 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |